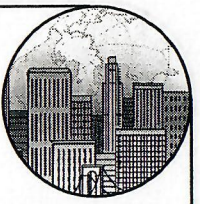
MAKALÖS MATEMATIK™

NUMMERHJÄLTARNA

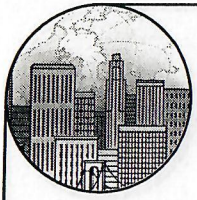
Välkommen till Makalös Matematik — Nummerhjältarna



Nummerhjältarna ingår i Edmarks serie Makalös Matematik, en heltäckande familj av tillämpningar som lär ut grundläggande begrepp och färdigheter i problemlösning.

De konkreta hjälpmedel som ditt barn kanske använder i skolan är avsedda att skapa förståelse för matematiska principer. För många barn är det dock svårt att tänka abstrakt och ta steget från konkreta saker som man kan ta i och flytta på till abstrakta siffror. Här kan Nummerhjältarna vara till stor hjälp med sin unika teknologi som använder datorn för att hjälpa barnen förstå sambandet mellan konkret och abstrakt matematik. Till exempel finns det en aktivitet som kallas Bråkfyrverkeri, där barnet kan välja det skrivna bråket 1/4 och sedan se det explodera i fyra delar, en röd och tre blå. Om barnet färgar ytterligare en del röd, ändras det skrivna bråket till 2/4. Barnet lär sig matematiska grunder, förstår begreppen bakom fakta och lär sig behärska de tankefärdigheter som behövs för framgångsrik problemlösning.

Makalös Matematik — Nummerhjältarna erbjuder ett flertal matematiska ämnen och tusentals uppgifter. Fyra engagerande aktiviteter och två olika räknare med specialfunktioner ger många timmars rolig matteträning. Allt eftersom ditt barn lär sig mer kommer svårighetsgraden att höjas automatiskt, vilket ger allt svårare uppgifter. Du kan också själv ställa in svårighetsgraden för att öva ett visst problemområde. Eftersom tre av aktiviteterna har både Fråga&Svar-läge och Utforskaläge, kan ditt barn använda både datorstyrd och självstyrd inlärning.



Startinstruktioner

Systemkrav

För Windows-användare

- Windows 3.1, Windows 95 eller senare
- 486, Pentium eller bättre (33 MHz eller snabbare rekommenderas)
- Hårddisk med 5 MB ledigt utrymme
- 8 MB minne (RAM)
- Super VGA-skärm, 640x480, minst 256 färger
- Cd-romläsare med minst dubbel (2x) hastighet
- Windows-kompatibelt ljudkort
- **Bra att ha:** Windows-kompatibel skrivare

För Macintosh-användare

- System 7.0.1 eller senare
- 68030, 68040 (25 MHz eller snabbare rekommenderas) eller Power-Mac
- 8 MB minne (RAM), 4100K ledigt
- 13-tums skärm eller större, minst 256 färger
- Cd-romläsare med minst dubbel (2x) hastighet
- **Bra att ha:** Skrivare

För Windows-användare

Installeraren placerar en liten mängd nödvändig information på din hårddisk för att göra det lätt för ditt barn att köra Makalös Matematik — Nummerhjältarna.

Följ dessa steg för att installera Makalös Matematik — Nummerhjältarna på din dator:

För Windows 95 eller senare version:

Sätt i cd-skivan och följ dessa steg:

Om Meddelande om diskinmatning är aktiverat:

1. Installationen startar automatiskt.
2. Följ instruktionerna på skärmen för att installera programmet.
3. Efter installationen sätter du åter in cd-skivan för att köra Makalös Matematik — Nummerhjältarna. Startbilden visas. Klicka på Spela.

Om Spela upp automatiskt är avstängt:

1. Välj Kör i Startmenyn och skriv d:\setup (där d betecknar din cd-romenhet).

Startinstruktioner

2. Följ anvisningarna på skärmen för att installera programmet.
3. När installationen är klar visas ikonen för Nummerhjältarna under Program/Edmark/Nummerhjältarna i menyn Start.

   För att köra Nummerhjälterna sätter du in cd-skivan och använder menyn Start.

För andra versioner av Windows:

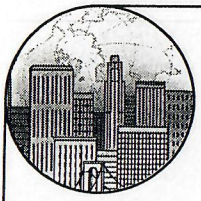
1. Sätt i cd-skivan Makalös Matematik — Nummerhjältarna i cd-romläsaren.
2. Välj Kör i menyn Arkiv i Programhanteraren och skriv d:\setup (där d betecknar din cd-enhet).
3. Följ instruktionerna på skärmen för att installera programmet.
4. Efter installationen visas symbolen för Makalös Matematik — Nummerhjältarna i programgruppen Edmark. För att köra Makalös Matematik — Nummerhjältarna sätter du in cd-skivan och dubbelklickar på ikonen Makalös Matematik — Nummerhjältarna.

För Macintosh-användare

1. Sätt in cd-skivan.
2. Dubbelklicka på symbolen Makalös Matematik — Nummerhjältarna .

Viktigt...

- Skicka in ditt registreringskort idag så att du kan få förhandsinformation om våra produkter och vänlig, effektiv hjälp per telefon.
- Läs igenom resten av den här handboken så att du kan hjälpa ditt barn använda alla möjligheterna i Makalös Matematik — Nummerhjältarna.
- Besök IONA på World Wide Web!
  http://indigo.ie/~ionasoft/home/html



För Macintosh-användare

Huvudmenyn

Välkommen till Makalös Matematik — Nummerhjältarna! Vid huvudmenyn kan du välja mellan fyra aktiviteter genom att klicka någon av hjältarna. När du har kommit in i en aktivitet klickar du för att återvända till huvudmenyn.

Bråkfyrverkeri
med Bråkmakaren

Snillefrågan
med Stella Blinkert

Geodatorn
med Geobot

Möjlighetsmaskinen
med Stilige Staffan

Klicka för att avsluta Makalös Matematik — Nummerhjältarna

Klicka för att byta användare

Fyrverkeri-bråk

Visa ett fyrverkeri-bråk med hjälp av Bråkmakaren. Välj bland fyra sorters fyrverkerier och använd kontrollpanelen för att mata in ett bråk. Avfyra fyrverkeriet och se dina bråk lysa upp himlen!

Geodatorn

Geobot åker runt i staden och letar efter geometriska problem som han lämnar till Geodatorn. Du kontrollerar Geodatorn. Hjälp till att lösa problemen som Geobot hittar.

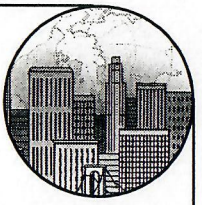
Snillefrågan

Följ med Stella Blinkert, programledare för den häftigaste mattetävlingen i sta'n. Tävla mot en kamrat eller utmana en av Mattestadens invånare. Kom ihåg, i Snillefrågan är det tankekraft som räknas!

Möjlighetsmaskinen

Lita på Stilige Staffan! Han använder sannolikheter för att skapa miniatyrer av sig själv. Använd hjulen och mynten på möjlighetsmaskinen för att avgöra vilka figurer som tillverkas.

Bråkfyrverkeri



Översikt över Bråkfyrverkeri

Bråkmakaren är ingen vanlig bråkstake! I Fråga&Svar-läge ber Bråkmakaren barnet att identifiera, addera, subtrahera och multiplicera bråk för att göra fantastiska raketer. Han hjälper också till att jämföra och ordna olika bråk och fyra av raketer med upp till hundra stjärnor. I Utforskaläge kan barnet använda bråkkraften för att framställa egna fyrverkerier.

Fråga&Svar-läge

- Klicka vid huvudmenyn för att arbeta med Bråkmakaren.
- Bråkmakaren ber dig ställa upp ett bråk.
- Ställ in täljare och nämnare så att det blir ett bråk. Klicka på Bråkmakaren om du vill ha hjälp att lösa problemet.

Ställa in nämnaren

nämnare

Klicka för att ställa in nämnaren. Nämnaren bestämmer hur många sektioner raketen ska ha.

Ställa in täljaren

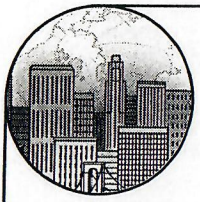
täljare

Klicka den sektion av , , eller som du vill färglägga. Om du väljer fem sektioner kommer ditt bråk att få täljaren 5. Klicka på en sektion igen för att radera färgen från den sektionen. Du kan också använda för att ställa in täljaren.

- Klicka för att välja en färg på din raket.
- Klicka för att avfyra ditt svar.

Om bråket är rätt, skjuts raketen iväg och lyser upp himlen.
Om bråket är fel, försök igen. Bråkmakaren hjälper dig hitta det rätta svaret.

- Klicka för att använda miniräknaren.



Bråkfyrverkeri

- Klicka för att ändra svårighetsnivån eller välja ett visst bråkämne.
- Klicka för att utforma egna raketer, eller klicka för att återgå till huvudmenyn.

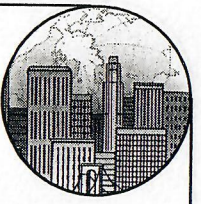
Utforska-läge

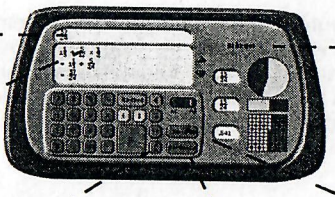
- Klicka för att gå till Utforska-läge.
- Välj mellan fyra typer av fyrverkeri, och skapa sedan ditt bråk genom att färglägga täljaren och nämnaren. Avfyra raketen.
-
- Klicka för att åstadkomma en rad med fyrverkeriblixtar.
- Klicka för att göra cirkelrunda fyrverkerier.
- Klicka för att göra en skur av explosioner.
- Klicka för att göra ett bländande mönster av 100 raketer.
- Klicka för att fyra av raketen.
- Klicka medan raketerna exploderar för att frysa bilden.
- Du kan upprepa fyrverkeriet hur många gånger som helst genom att klicka .
- Klicka för att övergå till Fråga&Svar-läge eller klicka för att återgå till huvudmenyn.

Att använda miniräknaren

- Klicka för att ta fram miniräknaren.

Bråkfyrverkeri





- Man matar in siffror genom att klicka dem på räknaren eller skriva in dem från tangentbordet.
- För att mata in ett enkelt bråk klickar du och matar sedan in täljaren. Klicka igen och mata in nämnaren.
- För att mata in ett bråk med hela och delar skriver du först in heltalet. Klicka sedan och mata in täljaren, klicka igen och mata in nämnaren.
- Om man matar in ett bråk och klickar , visas bråkdelen på höger sida av räknaren på tre olika sätt: som cirkeldiagram, som stapeldiagram och som decimal (100-rutors mönster).
- För att förenkla ett bråk klickar du .
- Du kan omvandla bråk till decimaler eller vice versa genom att klicka .
- När du matar in en matematisk sats och klickar , visar räknaren de steg den utförde för att komma fram till resultatet. Det går att rulla upp eller ned i en lång serie steg genom att klicka eller .

- Klicka om du vill rensa sifferfönstret. Klicka för att använda backstegstangenten.

Klicka för att stänga av räknaren.

Geodatorn

Översikt över Geodatorn

Geometridatorn är ett oumbärligt hjälpmedel när matematikens hjältar ska lösa geometriska problem. I Fråga&Svar-läge kommer frågor från Geobot, som ständigt är på språng för att söka igenom Mattestaden efter geometriska utmaningar. Begrepp som yta, omkrets, kongruens och mosaikmönster används för att lösa Geobots problem. I Utforskaläge experimenterar barnet med Geodatorns många olika rit- och omvandlingsverktyg samtidigt som det skapar egna geometriska konstverk.

Fråga&Svar-läge

- Klicka vid huvudmenyn för att gå till Geodatorn.
- Geobot ber om din hjälp att lösa geometriska problem som han hittar överallt i staden.
- Klicka för att slå upp ett geometriskt ord eller begrepp.
- När du tror att du har löst problemet trycker du på SÄND för att sända svaret till Geobot.
  - Om svaret är rätt sänder Geodatorn det till Geobot.
  - Om svaret är fel kan du försöka igen. Geodatorn hjälper dig hitta rätt svar.

Klicka för att ändra problemens svårighetsgrad eller välja ett annat geometriskt ämne.

- Klicka för att skapa egen geometrisk konst i Utforskaläget, eller klicka för att återgå till huvudmenyn.

Rita geometriska figurer

Rita färgade linjer. En linje kan också flyttas genom att man tar tag i den (med musen) nära ena änden och dra den till en annan punkt.

Välj linjefärg.

Radera

Radera en linje eller ta bort en färg från ett fyllt område. Om du håller ned Ctrl-tangenten (Windows) eller Alt-tangenten (Macintosh) kan du ta bort hela objektet.

Radera allt du har ritat.

Geodatorn

Arbeta med figurer

Flytta en linje eller en figur.

Duplicera en linje eller figur. Välj detta verktyg och klicka sedan på en figur för att duplicera den. För att släppa kopian klickar du någonstans utanför geometribordet.

Ändra färgen på en linje eller en fylld, sluten figur. Om du håller ned Ctrl-tangenten (Windows) eller Alt-tangenten (Macintosh) kan du byta färg på hela figuren.

Omvandla figurer

Vänd eller spegelvänd en figur eller linje. Välj detta verktyg och klicka sedan den figur du vill omvandla. Klicka , , eller på knapparna i ramen för att spegelvända eller vrida figuren eller linjen.

Skriva ut

Skriv ut det du har ritat.

Geometrisk faktabok

Läs om geometriska termer och begrepp.

Utforskaläge

Klicka för att gå till Utforskaläge.

- Rita geometriska figurer av valfritt utseende med Geodatorn. Förbind raka linjer mellan några av punkterna, ändra färg på linjerna eller fyll en sluten figurmed färg.
- Klicka för att gå tillbaka till Fråga&Svar-läge, eller klicka för att återgå till huvudmenyn.
- I Utforska-läge kan du använda alla de verktyg du använde i Fråga&Svar-läget. Dessutom kan du:

Geodatorn

Beräkna arean för vilken sluten figur som helst genom att klicka i figuren.

Beräkna omkretsen på vilken sluten figur som helst genom att klicka i figuren.

Rotera hela ritbordet medsols eller motsols.

Spegelvända hela ritbordet.

Titta på färdiga former som andra har skapat.

Spara

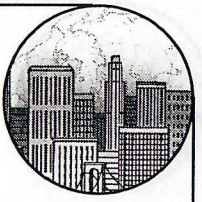
För att spara ditt verk drar du miniatyrbilden av din bild till en tom rektangel. Klicka OK för att spara den.

Håll ned Ctrl-tangenten (Windows) eller Alt-tangenten (Macintosh) medan du klickar eller om du vill spara eller öppna Geodator-dokument på hårddisken. Dessa dokument kan sedan överföras till andra datorer och du kan byta med dina vänner.

För att radera en tidigare sparad bild drar du miniatyrbilden av den oönskade bilden till papperskorgen. Klicka OK för att tömma papperskorgen.

För att öppna en förut sparad bild, klicka miniatyrbilden av det du vill öppna. Klicka OK för att se eller ändra bilden.

Snillefrågan



Översikt över Snillefrågan

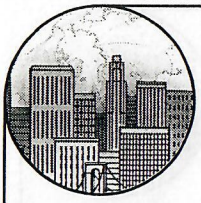
Snillefrågan är det häftigaste spelet i Mattestaden. Under ledning av Stella Blinkert tävlar barnen med varandra eller med spelets deltagare. Här får man använda sig av sina matematiska och logiska kunskaper inom ämnena addition, subtraktion, mönster, likheter, figurer och tal.

Fråga&Svar-läge

- I huvudmenyn klickar du för att spela Snillefrågan.
- Vill du spela mot datorn klickar du den motståndare du vill tävla mot. Varje motståndare är skicklig på olika saker.
- Vill du spela mot en vän eller familjemedlem klickar du . Om du väljer ett spel för två personer får du sedan välja svårighetsgraden på de första frågorna .
- Klicka en skärm för att välja kategori och svårighetsgrad. De svårare problemen är värda fler poäng.
- Du och din motståndare turas om att välja och besvara frågorna.
  - Om man svarar rätt får man poäng.
  - Om man svarar fel erbjuder sig Stella att hjälpa till, och du får försöka igen för lite färre poäng.
- När din motståndare har svarat kan du tjäna några extra poäng. Klicka om du instämmer i din motståndares svar, eller klicka om du tror att svaret är fel. Om du har rätt får du bonuspoäng. (Du förlorar inga poäng om du har fel.)

Om både du och din motståndare har svarat rätt får ni båda poäng.

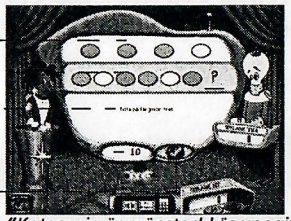
- Klicka för att använda miniräknaren.
- Klicka för att ändra problemens svårighetsgrad. (Detta är bara tillgängligt när du spelar mot datorn.) Obs: Om man ändrar svårighetsgraden startas spelet automatiskt om från början.
- Klicka för att starta ett spel med en ny motståndare eller för att skifta mellan spel mot datorn och spel för två personer.
- Klicka för att återvända till huvudmenyn.



Snillefrågan

Kategorier
Mönster & likheter

Svarsalternativ
Svarsruta
Ledtrådar
Poäng
Rättningsknapp



Klicka och dra rätt siffror eller figurer till frågetecknet för att komplettera mönstret eller likheten

"Kategorin är mönster! Lös uppgiften genom att dra svaret till frågetecknet."

Addera & subtrahera

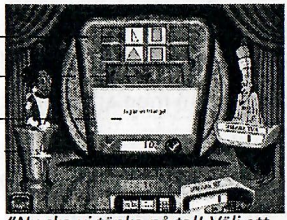
Klicka och dra rätt tal eller figurer till frågetecknet för att fullborda uppgiften

Svarsalternativ
Svarsruta
Poäng
Rättningsknapp

"Det är dags att addera! Lös uppgiften genom att dra talen till frågetecknen."

Figurer & tal

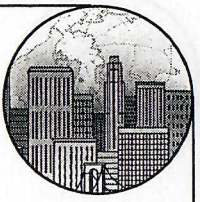
Svarsalternativ
Svarsruta
Ledtrådar
Poäng
Rättningsknapp



Klicka och dra rätt siffror eller figurer till svarsrutan

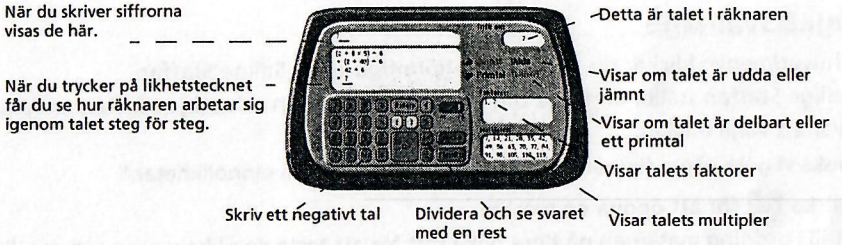
"Nu ska vi tänka på tal! Välj ett eller flera tal som passar in."

Snillefrågan

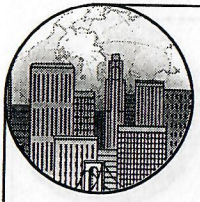


Använda miniräknaren

- Klicka för att använda miniräknaren.



- När du vill skriva en siffra kan du antingen klicka den på räknaren eller skriva den med tangentbordet.
- När du matar in ett matematiskt problem och klickar , visar räknaren de steg den gick igenom för att lösa uppgiften. Om det är många steg kan du rulla uppåt eller nedåt genom att klicka eller .
- När du skriver in ett tal och klickar , visar rutan till höger på räknaren följande information: primtal eller delbart, jämnt eller udda, faktorer och multipler.
- Vill du skriva in ett negativt tal klickar du först och skriver sedan talet.
- För att dividera och se svaret med dess rest bör du använda knappen snarare än .
- Klicka om du vill tömma sifferfönstret. För att använda backstegstangenten, klicka .
- Klicka när du vill stänga av räknaren.



Möjlighetsmaskinen

Översikt över Möjlighetsmaskinen

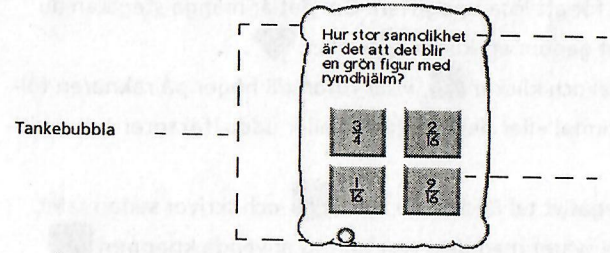
Stilige Staffan är den tjusigaste hjälten i sta'n. Han gör miniatyrer av sig själv men har svårt att bestämma sig för vilka färger och vilken utrustning som ser bäst ut, så han lämnar det åt slumpen. I Fråga&Svar-läge använder barnen Staffans Möjlighetsmaskin för att analysera och arbeta sig igenom uppgifter som hjälper dem att utveckla och utmana sin kunskap om sannolikheter. I Fråga&Svar-läge kan barnet manipulera slumpgeneratorer (mynt och hjul) för att experimentera med olika sätt att skapa figurer.

Fråga&Svar-läge

- I huvudmenyn klickar du för att göra figurer av Stilige Staffan.
- Stilige Staffan ställer en fråga om möjlighetsmaskinen och erbjuder flera möjliga svar att välja mellan.

"Nu ska vi göra några figurer av MIG, och se vad du vet om sannolikheter."

- Klicka för att öppna en maskin.
- Ställ i ordning maskinen på flera olika sätt för att testa de olika svaren och se vilket som är rätt.
- Klicka Stilige Staffan om du vill ha ett tips om hur du kan lösa den här typen av problem.
- När du är klar klickar du svaret i Staffans tankebubbla.



- Om svaret är rätt får du en berömmande kommentar av Stilige Staffan
- Om svaret är fel kan du försöka igen. Stilige Staffan ger dig ledtrådar som hjälper dig lösa problemet.

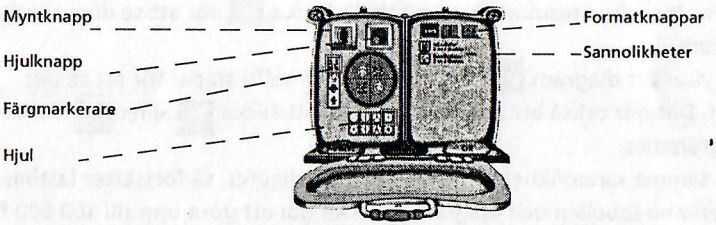
- Klicka för att ändra problemens svårighetsgrad eller välja ett ämne inom ämnet sannolikheter.
- Klicka för att gå till Fråga&Svar-läge eller klicka för att återgå till huvud-

Sannolikhet

- menyn.

Ställa in sannolikheterna

- Klicka färgmanicken eller utrustningsmanicken för att ändra sannolikheterna.
- Klicka eller för att välja mellan mynt eller hjul.



Använda myntet

- Klicka för att se andra sidan av myntet.
- Om du använder färgmanicken klickar du den färg du vill använda . Klicka sedan en myntsida för att ge den denna färg.
- Om du använder utrustningsmanicken klickar du den utrustning du vill ha . Klicka sedan en myntsida för att ändra den till den sortens utrustning.
- Klicka , eller för att ändra hur sannolikheterna visas.

Använda hjulet

- Klicka på den typ av hjul du vill använda.
- Välj en färg om du klickade på färgmanicken . Klicka sedan på en "tårtbit" i hjulet för att ändra dess färg.
- Om du klickade på utrustningsmanicken, klicka på den typ av utrustning du vill ha . Klicka sedan i hjulet för att ändra utrustningen.
- Klicka , eller för att ställa in hur sannolikheten ska visas.

Använda Möjlighetsmaskinen

- Klicka pilarna för att öka eller minska antalet figurer som maskinen ska framställa.

Sannolikhet

- Klicka för att ställa in maskinens hastighet.
- Klicka för att starta maskinen och börja tillverka figurer.
- Klicka när du vill stoppa maskinen.

Lastbilsvisaren

- Lastbilsvisaren visar de olika typerna av figurer och talar om hur många du har tillverkat av varje sort.
- Klicka för att se dina resultat som en tabell. Klicka för att se dina resultat som ett diagram.
- När lastbilen visar ett diagram kan du klicka på valfri stapel för att se det exakta värdet. Det går också att zooma in genom att klicka eller för att visa hela diagrammet.
- Använder du samma sannolikheter för att göra fler figurer, så fortsätter lastbilsvisaren att beräkna tabellen och diagrammet. Det går att göra upp till 100 000 figurer av varje sort. Klicka för att börja med en ny tabell eller ett nytt diagram.

Obs: Om du ändrar de inställda sannolikheterna börjar du automatiskt om med en ny (tom) lastbilsvisare.

Utforska-läge

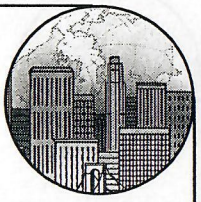
Klicka för att gå till Utforska-läge.

- Klicka maskinens knappar för att bestämma vilken sorts figurer som ska tillverkas.

"Varsågod och använd min möjlighetsmaskin!"

- Klicka maskinens knappar för att avgöra vilken sorts manick du vill använda: Färgmanicken eller färg-och-utrustningsmanicken .
- Öppna färgmanicken eller utrustningsmanicken genom att klicka dem. Klicka sedan myntet eller hjulet för att experimentera med olika sannolikheter.
- Lastbilsvisaren visar de olika typerna av figurer och talar om hur många du har tillverkat av varje.
- Klicka för att övergå till problemläge eller för att återgå till huvudmenyn.

Vuxenavdelningen



För att gå till Vuxenavdelningen håller Windows-användare ned Ctrl och Alt medan de skriver ett "A". Macintosh-användare håller ned Cmd- och Alt-tangenterna och skriver ett "A".

Använd Vuxenavdelningen till att ändra listan med användare, för att ställa in svårighetsgraden i de olika aktiviteterna och göra allmänna inställningar för programmet.

Automatisk markering för barn med särskilda behov

För barn som inte kan använda tangentbordet eller musen finns möjlighet att använda Automatisk markering i Snillefrågan, Bråkfyrverkeri och Möjlighetsmaskinen. Slå på Automatisk markering och klicka [Tillval...].

- Välj en typ av markering.
  Gå fram automatiskt: Pilen börjar om från början efter varje gång man klickat.
  Gå fram efter musklick: Pilen börjar flyttas igen först när man trycker på knappen igen efter att man klickat.
- När Automatisk markering är på kan du tillfälligt slå av och på den med Ctrl-Alt-S (Windows) eller Cmd-Alt-S (Macintosh).

Inställning för svårighetsgrad

Med skjutreglaget kan du övervaka ditt barns framsteg eller ställa in en aktivitet så att den fokuserar på ett särskilt ämne som ditt barn studerar i skolan. Allt eftersom barnet lyckas lösa problemen ökar svårighetsgraden automatiskt.

Kryssa för Spara inställningar av svårighetsgrad om du vill att Makalös Matematik — Nummerhjältarna ska spara framstegen i alla aktiviteterna varje gång barnet avslutar programmet. Om Spara inställningar av svårighetsgrad inte är ikryssat kommer Makalös Matematik — Nummerhjältarna alltid att börja med den nu gällande inställningen på skjutreglaget. (För att ändra inställningarna måste du öppna reglaget och ställa in det manuellt.)

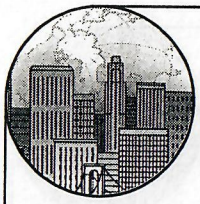
Kryssa för Tillåt barn att ändra inställningsrad om du vill att barnet självt ska kunna justera svårighetsgraden och ämnena. Om Tillåt barn att ändra inställningsrad inte är ikryssat visas skjutreglagen inte i aktiviteterna.

Användarlista

Markera namnet och klicka [Ta bort] för att ta bort ett namn från användarlistan.

Markera namnet och klicka [Ändra...] om du vill ändra namnet på en användare.

Om du vill lägga till ett namn i användarlistan klickar du [Lägg till...] och skriver namnet.



Vuxenavdelningen

Om rutan "Låt nya användare lägga till sig själva" är förkryssad kan barnen själva lägga in sina namn i användarlistan vid huvudmenyn. Vill du inte att barnen ska göra det lämnar du denna ruta tom.

Tekniskt stöd

Makalös Matematik — Nummerhjältarna är gjort för att vara lätt och roligt att använda. Om du får problem, läs först sidorna om felsökning i det här häftet. Hittar du ingen lösning ska du ta kontakt med den återförsäljare som sålde produkten till dig.

För att de ska kunna hjälpa dig när du ringer behöver de veta:

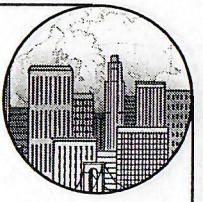
- Exakt vilken sorts dator du använder, inklusive tillverkarens namn och modellbeteckningen (t.ex. Compaq 33 MHz 486 eller Macintosh Quadra 605).
- Ytterligare information om maskinvaran som t.ex. mängden RAM-minne, typ av ljudkort, o.s.v.
- Systeminställningar och information om operativsystem (till exempel Windows 3.1 eller System 7.1).
- En exakt beskrivning av problemet, inklusive vilka felmeddelanden du fått, vad du gjorde innan felet inträffade, etc. Ju mer information du har, desto snabbare kan ditt problem lösas.

Allra bäst är det om du har programmet igång på datorn och ringer från en telefon intill datorn.

Det finns också en lista med vanliga frågor och svar (på engelska) på IONAs hemsida:

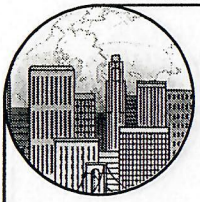
http://indigo.ie/~ionasoft/home.html

Felsökning-Windows



Problem	Möjlig orsak	Lösning
Inte tillräckligt hårddisk-trymme för att installera Num-merhjältarna	En eller flera systemkompo-nenter saknas	Radera filer så att ytterligare 5 MB blir ledigt på hårddisken
Programmet avbryts av ett felmeddelande	Smutsig cd-skiva	Rengör cd-skivan med en mjuk trasa eller något medel som är avsett för cd-rengöring
Inget ljud hörs	Volymen är för lågt inställd	Använd ditt ljudkorts kontroll-panel för att öka volymen eller använd volymkontrollen i Vux-enavdelningen
	(Ljud av är markerat i Windows 95	Avmarkera inställningen Ljud av i Windows 95
	Ljudenheten är felaktigt installerad	Se handboken till ljudenheten
Det går inte att skriva ut	Det går inte att skriva ut	Klicka Färg/gråtoner eller Sv/v utskrift i Vuxenavdelningen
	Slut på papper/skrivaren är avstängd	Kontrollera skrivaren
	Ingen standardskrivare vald	Markera din skrivare i Win-dows kontrollpanel
	Felaktiga skrivarinställningar	Kontrollera skrivarens inställn-ingar i Windows
Färgerna på skärmen är fel eller hoprörda	Icke-kompatibel bild-skärmsdrivrutin	Försök att ställa in 256 färger och 640x480 bildpunkter, eller kontakta tillverkaren av bild-skärmskortet
Muspekaren syns inte och en stor pil finns på skärmen	Automatisk markering har slagits på i Vuxenavdelningen	Klicka Av vid Automatisk markering
Skärmen blinkar och återgår till Programhanteraren när du kör från Windows 3.1x	Win32s är inte rätt installerat	Installera om Win32s från cd-skivan
Oförklarliga fel	Konflikt med bild-skärmsdrivrutinen	Uppdatera bildskärmsdrivru-tinen
	Konflikt med annat program	Ta bort program från gruppen Autostart. Ta bort program från raderna Load= och Run= i filen WIN.INI

Det finns också en lista med vanliga frågor och svar (på engelska) på vår hemsida:
http://indigo.ie/~ionasoft/home.html



Felsökning-Macintosh

Problem	Möjlig orsak	Lösning
Symbolen för Nummerhjältarna visas inte på skrivbordet	Du använder en extern cd-rom-läsare som inte är påslagen	Se till att cd-romläsaren är på innan du startar datorn (gäller endast externa enheter)
Programmet avbryts av ett felmeddelande	Smutsig cd-skiva	Rengör cd-skivan med en mjuk bomullstrasa eller något medel som är avsett för cd-rengöring
Ljudet är hackigt	Virtuellt minne är aktiverat	Stäng av det virtuella minnet i Inställningar: Minne (se Macintosh-handboken)
Ljudet är för lågt eller för högt	Volymen behöver justeras	Justera volymen för Nummerhjältarna med volymkontrollen i Vuxenavdelningen
Muspekaren syns inte och en stor pil finns på skärmen	Automatisk markering har aktiverats i Vuxenavdelningen	Klicka Av vid Automatisk markering
Bilder eller text går inte att skriva ut	Skrivaren är avstängd eller har slut på papper. Skrivarkabeln är inte rätt ansluten. Fel skrivare är vald i Väljaren.	Kontrollera skrivaren. Kontrollera kablarna. Se skrivarens handbok. Använd Väljaren i Apple-menyn till att ställa in rätt skrivare.
Utskriftssymbolen visas inte i aktiviteterna	Utskrift är avstängt	Klicka Färg/gråtoner eller Sv/v utskrift i Vuxenavdelningen
Symbolerna för Öppna och Spara visas inte i GeoDatorn	Spara är avstängt	Klicka På vid Tillåt spara på hårddisk i Vuxenavdelningen
Du har en färgskärm men den visar inte färger	Skärmen är inställd på gråtoner	Använd Inställningar: Bildskärm och ändra från gråtoner till färger.

Det finns en lista med vanliga frågor och svar (på engelska) på vår hemsida:
http://indigo.ie/~ionasoft/home.html

SZEM014-96002A

Publicerad av:
IONA Software Ltd.,
6, IDA Centre,
East Wall Road,
Dublin 3,
Irlande.
E-mail:
sales@ionasoft.ie
W.W.W:
http://indigo.ie/~ionasoft/home.html